

Spielbericht zu „Shootout in Dingstown“

von Planet-X-First vom 1. Mai 2019¹

<https://www.planetx-first.de/tabletop-welt/>

Eingang in die Tabletop Welt

Unser Praktikant

Ich bin das neue Teammitglied von Planet X-First. Meine gute Erziehung legt mir nahe mich euch vorzustellen. Ich bin Anfang - Mitte 30 und arbeite hauptberuflich in einem Büro einer international tätigen Firma. Dies ist mir auf Dauer allerdings zu langweilig und auch meine Frau besteht langsam darauf, dass ich mir ein Hobby suchen soll. Bei der Recherche im Internet bin ich auf das Tabletop - Hobby gestoßen und dachte so bei mir, das wäre perfekt für mich. Obwohl ich keinerlei Erfahrung in diesem Hobby habe, darf ich bei Planet X - First als Praktikant arbeiten. Meine Aufgabe besteht nun darin, Euch mit auf meine Reise in für mich völlig unbekannte Welten zu nehmen. Ich persönlich liebe es, wenn Menschen unter Pseudonym oder Künstlernamen arbeiten. Daher habe auch ich mich dafür entschieden und habe meinen Boss davon überzeugt, als **Mister First** arbeiten zu dürfen. So, ich werde mich dann mal in die Arbeit stürzen und mal sehen womit ich beginne.

Unsere drei neuesten Artikel!

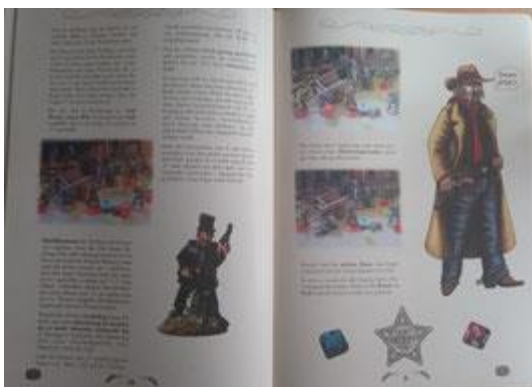


Eine Doppelseite aus dem Grundregelbuch „Shootout in Dingstown“ von Axel Jansen

¹ Mit freundlicher Genehmigung von Nico Namyslo, Inh. von Planet-X-First

Die Grundregeln von SID

Als erster Schritt in meinem neuen Hobby steht das Lesen der Regeln an. Also habe ich mir erst mal das Regelbuch zu Shootout in Dingstown geschnappt, mir einen Whiskey bereit gestellt und mich in die Lektüre vertieft. Bis zur Seite 41 habe ich alles sehr genau gelesen. Warum nur bis dahin? Hier enden die Grundregeln. Natürlich habe ich mir auch den Rest angeschaut und auch das ein oder andere überflogen, aber gerade für mich als Anfänger könnte das vielleicht etwas verwirrend sein. Außerdem läuft es mir ja auch nicht weg und zu gegebener Zeit werde ich mich auch damit intensiv beschäftigen. Vom theoretischen Teil fühle ich mich persönlich auch bereits fit, um mein erstes Spiel in Dingstown zu starten.



Wunderbar erklärter Beispielzug

Es wurde mir bereits in den ersten drei Kapiteln alles erklärt was ich wissen muss. Sowohl eine kleine Einführung in die Welt von SID ist vorhanden, genauso wie eine Aufzählung von benötigtem Spielmaterial. Die Regeln für Bewegung, Schießen, Nahkampf etc. sind so geschrieben, das selbst ich als Laie diese, ohne dass mein Gehirn aussetzt, verstehen und sie sogar meiner Frau erklären kann (Ja, sie zieht dabei mit). Im laufenden Text wird auch nochmal anhand von kleinen Beispielen erklärt, wie es sich mit den Regeln in der Praxis verhält. Am Ende des Kapitels über die Grundregeln gibt es auch noch einmal einen Beispielzug, welcher als kleine Zusammenfassung des bis dahin Gelesenen sehr gut funktioniert.

Damit bin ich nur noch einen Schritt von meinem ersten Tabletopspiel entfernt. Egal wie viel ich jetzt weiß, ohne Spielmaterial ist selbst „Mensch ärgere dich nicht“ schwer zu spielen. Darum kümmere ich mich dann beim nächsten Mal.

Für alle die es sich selbst anschauen möchten, haben wir das Grundregelbuch [hier](#).



Figuren aus dem Regelbuch und Gebäude von der Webseite www.dingstown.de/downloads

Es ist kurz vor Zwölf

Jetzt bin ich also beim Endspurt vor meinem ersten Tabletopspiel. Also noch einmal einen Blick in das Regelbuch von Shootout in Dingstown, was ich alles benötige. Zunächst natürlich das Regelbuch was sich eigentlich von selbst erklärt. Desweiteren ein einfaches Kartenspiel, mindestens einen 10seitigen Würfel und ein Maßband. Ich habe vorher des Öfteren gehört, das der Einstieg in das Hobby sehr teuer sein kann, jedoch war ich bis jetzt mal gerade bei 30€. Vor meinem inneren Auge sehe ich jetzt schon einige Köpfe sich zweifelnd schütteln. Schließlich habe ich zwei der wichtigsten Posten noch gar nicht abgedeckt: Miniaturen und Gebäude.

Zunächst muss ich hier leider zugeben, dass ich mich noch nicht an die Bemalung und dergleichen heran wage und zweitens habe ich das jetzt auch noch nicht nötig. Der Erschaffer von SID, Axel Jansen, hat vorsorglich auf den letzten Seiten des Regelbuches Kopiervorlagen für Spielmarker und für zwei Banden. Wenn das nicht reicht, gibt es im Downloadbereich auf www.dingstown.de weitere Vorlagen. Nicht nur für Banden, sondern auch Gebäude. Also schnell den Drucker angeworfen, ein wenig Pappe gesammelt und Bastelwerkzeug zur Hand. Innerhalb kürzester Zeit, mit wenig finanziellem Aufwand und trotz mangelnder Erfahrung stehen zwei Banden und drei Gebäude vor mir. Natürlich ist das noch nicht das Nonplusultra, aber es reicht, um das Hobby zu testen und auch der Spaß am Spielen sollte hier keinen großen Unterschied machen.



Da mir jetzt alles Benötigte zur Verfügung steht, muss ich nur noch meine bessere Hälfte überreden, mit mir in den Wilden Westen zu starten.

Wenn ihr mir das mit dem finanziellen Aufwand nicht glaubt, habe ich [hier](#) das Angebot für euch.

Das erste (und zweite) Shootout

Regelbuch. Check. Spielmaterial. Check. Mitspielerin. Check. Anhand meiner imaginären Checkliste bin ich bereit für mein erstes Tabletopspiel. Gut, nicht nur für mich, sondern auch für meine Frau. Also heißt es erstmal den Küchentisch frei räumen und los geht es mit dem Aufbau. Unsere aktuell verfügbaren Geländeteile sind noch sehr übersichtlich, von daher sind die drei Gebäude, welche wir aus Kopiervorlagen und Pappe gebaut haben, sehr schnell aufgebaut.

Für unser erstes Spiel entschieden wir uns für „Last-Man-Standing“. Den Kampf um Leben und Tod bestritten Jimjohns Gesetzeshüter und die Tex Mex Bande. Wir einigten uns darauf, dass unsere Kämpfer sich auf das Bewegen und Schießen beschränken. So wollen wir uns langsam in die manchmal komplexen Regeln des Tabletop hineinarbeiten. Ungefähr so ausgeklügelt war auch unser beider Taktik. Solange man blindes aufeinander Zustürmen als strategisches Denken bezeichnen kann. Wie sich wohl jeder vorstellen kann, waren beide Banden nach der ersten Runde schon sehr ausgedünnt. Dabei machte sich bei mir hauptsächlich Tequilla einen Namen, der das meiste Feuer der Ordnungshüter auf sich zog und erfolgreich auswich. Sheriff Jimjohn wollte diesem Spielchen endgültig ein Ende bereiten und dank einem nötigen Wurf auf der Versagertabelle, schickte ihn die eigene Waffe zu seinen Vorfahren. Danach war das Scharmützel relativ schnell beendet, als mein Boss Señor Rodriguez die letzte Kugel auf den Weg zum Ziel schickte.

Die Revanche folgte direkt im Anschluss. Wir lernen aus Fehlern, genauso wie andere auch. Also wurde diesmal mehr auf Deckung usw. geachtet. Jedoch hatte meine Gegenspielerin den größten und stärksten Feind, den es anscheinend in diesem Hobby gibt: Pech beim Würfeln. So gut wie kein Schuss wollte ein Ziel erreichen. Bei mir war genau das Gegenteil der Fall. Mein Bandenanführer landete in den Reihen der Ordnungsmacht vier tödliche Treffer, inklusive den zweiten Siegtreffer im zweiten Spiel. Damit hat er sich wohl die Erdbeere redlich verdient.

Weitere Infos:

Zu „Shootout in Dingstown“: www.dingstown.de

Zum Tabletop-Online-Shop Planet-X-First von Nico Namyslo: <https://www.planetx-first.de/>